Янтарный город

Янтарный — небольшой город, затерянный в древней степи. Он живёт за счёт добычи янтаря и ювелирного искусства местных мастеров. От столицы до него путь неблизкий, а единственные линии связи между ними — телеграф и железная дорога. Как и многие провинциальные городки, Янтарный хранит немало секретов, и сегодня вам предстоит столкнуться с одним из них.

Мир игры нарочито сужен до размеров единственного города, который вырван из пространства и потока времени. События происходят здесь и сейчас, а их первопричину всегда нужно искать в самом Янтарном.

Вот три главных вещи, которые вы должны знать об этом месте:

- **Степь**. Хотя жители Янтарного и считают себя хозяевами этих земель, их народ не был здесь первым. За много веков до появления города Степь была домом детей Лиса — кочевого народа со своей историей, культурой и легендами. Степняки верят, что их покровитель — Корсак — погиб в одной из битв за эти земли, и уже много десятилетий они несут бдение рядом с его исполинским телом — Лисьим хребтом. Сейчас дети Лиса живут в *гарите* на границе города. Ожесточённые стычки со степняками канули в прошлое, но оба народа хорошо помнят старые обиды.
- **Янтарь.** Залог жизни и благополучия города — добыча янтаря в пещерах Лисьего хребта. Немалая часть жителей так или иначе связана с работой Комбината, огромной структуры, которая взяла на себя все стороны янтарного промысла. Для степняков добыча янтаря — это мистический ритуал, поэтому большая часть собирателей — степных кровей.
- **Сны**. Есть одна вещь, которую замечает всякий, кто приезжает в Янтарный — сны здесь не похожи на обычные мимолётные грёзы. Они ощущаются куда реальнее, и их почти невозможно забыть. Это привело к тому, что сновидения стали отдельной сферой жизни города. Находится немало тех, кто изучает сны, пытается управлять ими, а есть и те, кто продаёт грёзы на заказ.

Общество четырёх псов

В Янтарном происходит немало странных вещей. Зачастую это просто диковинные происшествия, но порой за ними скрываются ужасные преступления, которые калечат судьбы и уносят жизни людей.

Расследование подобных случаев ложится на плечи полиции, однако дела, с которыми приходится сталкиваться детективам, нередко выходят за рамки компетенции управления шерифа. Поэтому полиция не гнушается обращаться за помощью к вам — **Обществу четырёх псов**. Эта организация объединяет людей, которые видят больше, чем обычные горожане. Нечто среднее между тайным обществом, кругом по интересам и группой независимых консультантов. Вы — одни из тех, кто знает, что у Янтарного есть свои тайны, и следит за тем, чтобы они не навредили жителям города.

Система правил СЫЩИК

Персонаж описывается наборами способностей двух типов: **общих** и **исследовательских**. Они работают по разным правилам, поэтому важно не путать их.

Общие способности

Общие способности похожи на навыки из других игр. Они отвечают за умение персонажа быстро бегать, хорошо драться или метко стрелять. У каждой общей способности есть **рейтинг** и **запас пунктов**. В начале сценария их значения равны.

Для использования общих способностей нужна **проверка** и бросок кубика — обычной шестигранной кости. Как правило, сложность равна 4. Это значит, что если на кубике выпала четвёрка и выше, ты добился успеха.

Повысить свои шансы можно, потратив пункты из запаса способности и добавив их к результату броска. Хочешь кого-то застрелить? Потрать 2 пункта из запаса стрельбы и попади в цель при любом значении на кубике выше единицы. Потрать 3 пункта – и промах исключён вовсе. Если запас опустился до 0, ты используешь чистый результат броска — до тех пор, пока не отдохнёшь и не восстановишь силы.

Исследовательские способности

Это особые знания и умения, которые помогают герою при ведении расследования. Мы используем версию правил, в которой у исследовательских способностей нет рейтингов пунктов. Если способность указана в листе персонажа, он специалист в этой области.

Исследовательские умения не требует проверки. Когда ты пытаешься узнать что-то новое о деле, достаточно сказать, что используешь подходящую способность — и ты получишь новые сведения, если это вообще возможно. Искать улики в этой игре проще простого. Куда интереснее, что ты станешь с ними делать, когда найдёшь.

Усилия

В начале игры у тебя есть два **усилия**. В обмен на каждое из них ты можешь получить **особое преимущество,** связанное с одной из исследовательских способностей.

Усилия помогут:

- произвести впечатление на других персонажей и заручиться их поддержкой;
- значительно сэкономить время и ресурсы группы;
- создать предшествующий опыт, связанный с ситуацией или другими персонажами.

Усилия никогда не тратятся на получение информации, связанной с расследованием. Ты используешь их, только когда стремишься активно повлиять на мир игры.

Помни: мало сказать, что ты тратишь усилие; ты должен описать, чего хочешь добиться, что для этого делаешь и какая способность может тебе в этом помочь.